スーパーファミコン®
SHVC-AO

ALBERT ODYSSEY
アルバート オデッセイ

取扱説明書

SUNSOFT

このたびはサンソフトスーパーファミコン専用ソフト『アルバート オデッセイ』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただだいた上で、正しい方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

- ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油で拭かないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生じるため、接続しないでください。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたら、恐れ入りますが弊社までご連絡ください。

なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

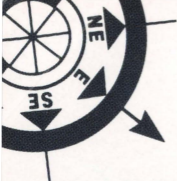
CONTENTS
もくじ

アルバート ALBERT

WORLD ワールド

ノイラート
チベリス
ゴート
フィロのほこら
ボルチネ

ODYSSEY オデッセイ

MAP
マップ

GAME

かつて栄華を極めた古代文明グローバス。
その文明を復活させ、世界征服に利用しようともくろむ悪の大魔導師オズワルドがいた。
彼は魔術で魔物を生み出すと、世界を征服し始めた。そして、ついに無敵を誇るゴート騎士団をも打ち破り、もはや世界はオズワルドのものかと思われたときだった。

一人の少女が不思議な光を発した！

彼女の名前はソフィア。
ゴート騎士団の総督だった彼女の父は壮絶な死を遂げた。また母もオズワルドによってソフィアの目の前で殺され、怒りと悲しみから、彼女の中に潜んでいた不思議な力がいっきに爆発したのだ。
この強烈な光は、魔物ともどもオズワルドを世界の果てへと吹き飛ばした。
世界は、魔導の血を引く少女によって救われたかに見えたのだが……。

――それから十年の時が流れた。
なんとオズワルドは、驚くべきエネルギーをもって、世

STORY

~ゲームストーリー~

界の果てから復活していた。
そして、さらなる魔力を秘めた彼は、グローバス復活の鍵である水晶を求めて、再び進軍を開始したのである。

ソフィアはゴート騎士団の団長であるスレイのもとに引き取られ、王都ゴートで宮廷魔術師として成長していた。だが、もはや彼女一人ではさらなる魔力を秘めたオズワルドに立ち向かうことはとうてい不可能だった。人なみ以上の勇気と力を備えた者の協力が必要なのだ。そんなとき、勇者の血を引く少年がチベリスにいると聞いたソフィアは、モンスターに命を狙われながらもチベリスにたどり着き、司祭様から一人の少年を紹介された。彼こそ、王族の血を引く、すなわち勇者の血を引く少年アルバートだったのだ。

そして今、アルバートとソフィア、そして僧侶としての修行を積むために同行することになったノイマンの3人が、オズワルドの野望を阻止するため、冒険の旅に出る。

グローバス復活の鍵である水晶とはどこにあるのか、封印を解く鍵とは何か、そして、はたしてオズワルドを倒すことができるのか、アルバートたちの使命は、限りなく果てしない……。

キャラクター紹介

アルバート 16歳

この冒険物語の主人公で、勇者の血を引く明るく正義感の強い少年。家系を遡ると王族の血をも引いている。

ゴート4世の王女が勇者と恋に落ち、その地位を捨てて勇者との生活を選び、生涯をともにしたのだ。勇者の家系には、16歳になった男児は試練のために旅に出なければならないという習わしがあり、アルバートもその旅に出る矢先だった。そこへ運命の糸に導かれるかのごとくソフィアが現われ、オズワルドの野望を阻止し世界の平和を守るという大きな使命を帯びた旅になった。

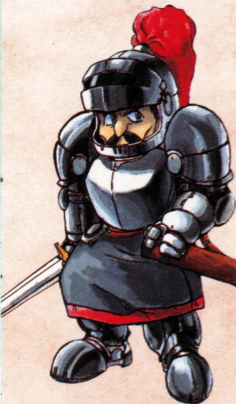
ノイマン 16歳

アルバートの幼なじみで、僧侶になるための修行中の身。両親はノイマンがまだ幼い頃に他界したため、司祭様が彼を引き取って育てている。司祭様のおかげで、明るく活発な少年に育ってはいるが、僧侶としての分別はまだまだのようだ。後先考えずにすぐ行動に移してしまいがちなうえ、口達者で何にでも首を突っ込みたがるというおよそ僧侶からかけ離れた性格をしているからだ。司祭様は、そんなノイマンをアルバートとソフィアの旅に同行させ、修行を積ませようと考えたらしい。

ソフィア 14歳

魔導の血を引く少女。父親はゴート騎士団の総督で、10年前のオズワルドとの戦いで壮絶なる死を遂げ、また母親もオズワルドに殺されている。ソフィアの測り知れない潜在能力を恐れたオズワルドが彼女を殺そうとしたとき、母親がとっさに彼女をかばい身代わりとなったのだ。目の前で母親を失った悲しみのあまりソフィアの能力は無意識のうちに爆発し、強烈な光を発した。その光をまともに受けたオズワルドは世界の果てに吹き飛ばされてしまった。その後、ソフィアはゴート騎士団の団長スレイに引き取られ、現在は宮廷魔術師としてゴートの第四師団に所属。オズワルドに狙われているため、素性を隠して冒険の旅に出る。

スレイ 48歳

かつて吟遊詩人の謳い文句に、無敵の騎士団として賞賛されたゴート騎士団(近衛騎士団)を取り仕切る団長。その剣技はゴート騎士団屈指のものであり、巨大なドラゴンすら一撃のもとに倒してしまうほど。しかしこの無敵の騎士団も、10年前のオズワルドとの戦いで総督と多くの騎士たちを失い、壊滅状態へと追いやられてしまう。その後スレイは総督の娘ソフィアを引き取り、王都ゴートに戻っていた。ところが、再び進軍を開始したオズワルドを迎え撃つため、王よりゴート騎士団の復興を命ぜられ、ゴート王国中を飛び回り忙しい日々を送っている。

ダッシュ 26歳

圧政により民衆を苦しめる者や強欲な者のみを狙う、神出鬼没の義賊。民衆の間では人気が高いのだが、滅多に人前に現われることはない。実は極度のテレ屋のため、人前に出られないだけという説もある。盗賊としての身だしなみには気を遣っており、全身を黒装束で固め、常に周囲に気を配り、素顔を見られぬように必ずマスクをかぶるようにしている。長らく捜し求めていたエルフ族の秘宝'シルヴァンス'が、神聖十字軍のライアモスが持っていることを知り、後を追っている。

マージン 236歳

エルフ族の里シルヴィシスの出身。エルフ族は不老の種族で、その体はこの世の終焉まで留まると言われている。そのためか、世界への愛着はおそろしく深くひたむきで、年月を重ねるにつれそれは痛々しいまでの悲しみに変わるという。マージンは236歳と、エルフ族としてはまだまだ若いため、なにかと子供扱いされるのが悩み。

負けん気と責任感が強く、自分のせいでライアモスに奪われた秘宝シルヴァンスを取り戻すべく、一人旅立つ決意をした。さまざまな精霊を操るのが得意。

ガリオク 83歳

頑固な意志に屈強な体で知られるドワーフ族、その中でも老骨ながら熟達した力を持つ戦士である。ドワーフ族の寿命は、不老のエルフ族ほどではないが、人間よりはるかに長生きであることは確か。彼らは古来から火竜山レグネスを守護していたのだが、ガリオクが不在の間にオズワルドに操られたレグネスの主に村を襲撃され、家族や友人をすべて殺されてしまった。ガリオクはオズワルドに復讐を誓い、ともに戦う仲間を探す旅に出た。

ライアモス 32歳

神聖十字軍の団長。かつては優れた魔導師だけで結成されていた神聖十字軍だったが、現在はその血も薄れ魔導の力を持つ者は少ない。彼も魔導の血を引いてはいるが魔法を操ることはできず、それゆえグローバス王の力に強い憧れを抱いている。そして純粋な気持ちから失われた魔法文明グローバスを解明し、世界を平和に導くべきだと考えていた。それが結果的には、オズワルドにつけこまれることになってしまったようだ。

《ゴート騎士団の構成》

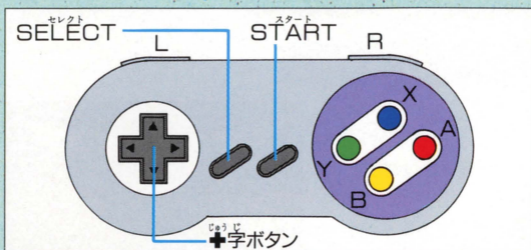
ゴート騎士団とはゴート王国における騎士団の総称で、大きくは近衛騎士団と神聖十字軍とに分かれます。しかし、神聖十字軍の存在は一般には知られていないため、多くは、近衛騎士団のことを指してこう呼んでいます。

シン 18歳

魔導の血を引く、神聖十字軍の騎士。冷気を操ることから'氷の貴公子'と呼ばれ、神聖十字軍の中でもずば抜けた実力を発揮している。だが、彼もまたオズワルドにつけこまれ、利用されている一人なのだ。過去の記憶と自我をオズワルドの魔法によって消され、洗脳されてしまっている。常に冷静な判断を下せるのは、自我を崩壊され操られている表われでもある。

オズワルド 年齢不詳

古の魔法文明グローバスの血を引く、悪の大魔導師。水晶の力を使ってグローバス王を復活させ、失われた秘法を利用した世界征服をもくろんだが、あと一歩というところで少女ソフィアの発した光によって世界の果てに吹き飛ばされてしまった。だが十年後、さらなる魔力を秘めて復活。グローバス復興をエサに魔導の血を引く神聖十字軍の団長ライアモスをだまし、神聖十字軍を勢力に引き入れたうえで、再び世界征服をもくろむ。

コントローラーの操作方法

モード	ボタン	操作内容
フィールドモードでの操作方法	✚字ボタン	・キャラクターの移動に使用します。 ・カーソルの移動に使用します。
	Aボタン	・町や村の人々と会話するときに使用します。 ・コマンドの決定に使用します。
	Bボタン	・町や村の人々との会話のキャンセルおよびステータス表示画面（その1、その2）やコマンドのキャンセルに使用します。
	START	・ステータス表示画面（その1、その2）の表示に使用します。
	L・R	・パーティーの隊列を変えるのに使用します。
マップモードでの操作方法	✚字ボタン	・カーソルの移動に使用します。
	Aボタン	・コマンドの決定に使用します。 ・キャラクター、敵、地形の数値を見るのに使用します。
	Bボタン	・ステータス表示画面（その1、その2）やコマンドのキャンセルに使用します。 ・ターンを強制的に終了するとき使用します。
	Xボタン	・拡大マップの表示に使用します。
	START	・ステータス表示画面（その1、その2）の表示に使用します。

ゲームの始め方と

ゲームスタート

まず、カセットを本体にセットしてPOWERスイッチを入れます。「アルバート オデッセイ」と表示され、そのまま何もボタンを押さずにいるとゲームストーリーを含むデモが流れます。

このとき、STARTボタンを押すとタイトル画面になり、「START、CONTINUE」のコマンドが表示されます。

初めてゲームをする

初めてゲームをするときは、「START」に▶印のカーソルを合わせてAボタンを押してください。

ゲームを再開する

ゲームの続きから再開したいときは「CONTINUE」に▶印のカーソルを合わせてAボタンを押します。すると、BACK UP画面に切り変わり、前回SAVEしたときのDATAが表示されます。

✚字ボタンの左右で点滅が「BACK UP 1」または「BACK UP 2」に移動しますから、再開したいDATAが点滅している状

終わり方

態でAボタンを押してください。SAVEした場所からゲームが再開されます。

ゲームを終了する

ゲームを途中で終わらせるときは、宿屋でSAVEを必ずしておきましょう。

宿屋で店の主人に話しかけ、「SAVEする」を選ぶとBACK UP画面に切り変わります。SAVEは2つまででき、「BACK UP1」、「BACK UP2」のどちらかを✚字ボタンの左右で選び(選んだ方が点滅します)、Aボタンを押してください。

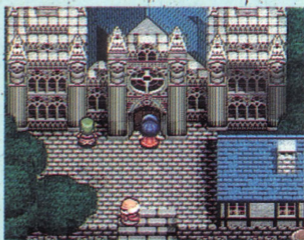
そして本体のPOWERスイッチを切れば、終了です。

フィールドモードに

『アルバート オデッセイ』では、町や村の画面を、フィールドモード'と呼びます。このフィールドモードでは、人々と会話することによってさまざまな情報を得たり、武器屋や道具屋で買物をして装備を整えることができます。また、昼と夜では状況が変わりますから、時間を変えて情報を聞きに来ることを心がけてください。

フィールドモードでは、次のような建物があります。

教　会

体に異常があるときは、「いのってほしい」を選べば全員健康な体に戻ります。また「しにんをいきかえらせてほしい」で死んでしまった仲間を生き返らせることもできます。ただし有料です。

宿　屋

泊まると、パーティー全員の耐久力を完全回復できます。また、DATAのSAVEはここで行ないますから、こまめに立ち寄ることをおすすめします。とくに、ゲーム終了前には、必ずここでSAVEしておきましょう。ただし、パーティーのうちだれか1人でもマップモードに出ているときは泊まることはできません。

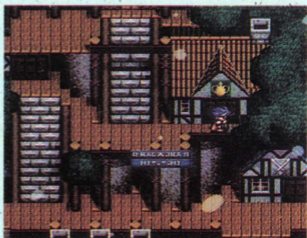
ついて

武器屋

戦闘に有利な武器を売っています。キャラクターによっては装備できない武器もありますので、買う前に一度DATAをSAVEしてから購入するようにしてください。

道具屋

いろいろな防具やアイテムを売っています。キャラクターによっては装備できない防具もあります。買う前に一度DATAをSAVEしてから購入するようにしましょう。また、不要になった武器・防具・アイテムを買い取ってもらうこともできます。

民家

ここでもいろいろな情報が得られます。気軽に話しかけてみましょう。

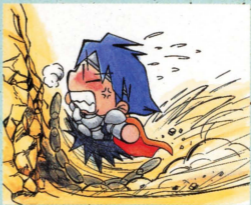
これらの建物以外でも、気になる場所があれば立ち寄り、通りを歩いている人々にもどんどん話しかけましょう。また、夜になると幽霊が出没する町もあります。

マップモードについて

町や村の外に出ると、マップを移動したり敵と戦ったりする画面に切り変わります。『アルバート オデッセイ』では、この画面を'マップモード'と呼びます。

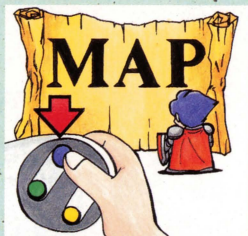
このマップモードでは地形や敵モンスターの存在を、グラフィックとともに文字データでも確認することができ、またマップを拡大させて見ることもできます。ここでは、これらの表示の見方について説明します。

✚地形の確認

森林、砂地、平野、道路、町など、キャラクターの移動できる地形にカーソルを合わせると、画面上にその地形名が表示されます。カーソルが合わせられないところは、キャラクターの移動できない地形です。

✚敵モンスターの確認

現在見渡せるマップモードで敵モンスターがいれば、グラフィック部分で確認できます。さらにそのモンスターにカーソルを合わせると、画面上にそのモンスターの名前と耐久力値が表示されます。Aボタンを押すと、さらにそのモンスターのステータスを表示します。

✚拡大マップ

Xボタンを押すと、現在見渡せるマップをさらに広範囲に見ることができます。これによって、この先の目的地や地形を確認することができ、戦略をたてるときの参考にしてください。
Bボタンを押せば、もとのマップに戻ります。

キャラクターステータ

ここでは、フィールドモードおよびマップモードで見ることのできるステータス表示画面について説明します。

◈ステータス表示・その1

フィールドモードで、STARTボタンを押すと右のような画面に切り変わります。そしてさらに見たいキャラクター名にカーソルを合わせAボタンを押すと、次のようなステータス画面になります。

①名前　③EXP　②耐久力　④MONEY

⑤状態

⑥装備

⑦ITEM

⑧攻撃力　⑨守備力　⑪移動力　⑩LEVEL

▶勇者 アルバート　耐久力: 95/95
EXP.00　MONEY: 455
正常

装備
右手 : 勇者の剣
左手 : ――――
両うで : ――――
両足 : かわのくつ
胴体 : どうのよろい
頭 : ぼうし

ITEM
薬草
チベリスの思い
目ざまし草
ぬののふく
――――

	攻撃	魔法	LEVEL01
攻撃力:	13	――	
守備力:	14	11	移動力 07

スの見方

①名前	キャラクターの職業と名前です。
②耐久力	キャラクターの生命力です。左が現在値、右が最大値で、現在値が0になると死んでしまいます。レベルアップすると最大値がアップし、現在値も同時に最大値まで回復します。なお、教会や魔法で生き返ったときは少ししか回復しません。
③EXP	キャラクターの経験値です。敵を倒すと増えます。ただし、自分で倒した敵のぶんだけで、他の仲間が敵を倒しても自分の経験値は増えません。
④MONEY	パーティーの所持金です。敵を倒すことにより手に入ります。武器・防具・アイテムの購入や宿賃、生き返らせるときに必要ですので、どんどん貯めてください。
⑤状態	キャラクターの体の状態です。異常があれば、魔法やアイテムで正常に戻します。
⑥装備	キャラクターの装備している武器や防具です。右手は固定装備で、左手、両うで、両足、胴体、頭の5カ所に装備します。装備したいカ所にカーソルを合わせ、ITEMにカーソルを移せば、装備できる武器・防具の色が変わります。

⑦ITEM
パーティーが現在所有しているアイテムです。武器・防具の他に、体力回復や瞬間移動、またゲームクリアーに必要なアイテムがここに表示されます。

⑧攻撃力
敵に与えるダメージに影響します。装備している武器や防具、またレベルによって数値は変化します。

⑨守備力
敵からの攻撃を防御するのに影響します。これには武器と魔法の2種類があり、装備している武器や防具、またレベルによって数値は変化します。

⑩LEVEL
キャラクターのレベルです。経験値が一定値になるとレベルアップし、攻撃力、守備力、移動力、耐久力などに影響します。

⑪移動力
マップモードでキャラクターが移動できる距離を表わします。たとえば移動力が10の場合、道路なら10歩、森林なら3歩というように地形によって移動できる範囲が変わります。

◈ステータス表示画面・その2

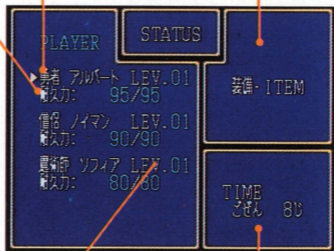
マップモードでSTARTボタンを押すと、キャラクター全員のステータスを見ることができます。各ステータスの意味については「ステータス表示・その1」と同じです。また、このとき✚字ボタンの右を押し「装備・ITEM」にカーソルを合わせると、キャラクター名が赤く表示され、さらにAボタンを押すと「ステータス表示・その1」と同じものが表示されます。

名前
ステータス表示・その1の①を参照してください。

装備・ITEM
ステータス表示・その1の⑥⑦を参照してください。

耐久力
ステータス表示・その1の②を参照してください。

PLAYER　STATUS
勇者 アルバート LEV.01
耐久力: 95/95
僧侶 ノイマン LEV.01
耐久力: 90/90
魔術師 ソフィア LEV.01
耐久力: 80/80
装備・ITEM
TIME
ごぜん 8じ

LEVEL
ステータス表示・その1の⑩を参照してください。

TIME
現在の時刻を表わします。

※ステータスの詳細の表示中、キャラクター名にカーソルがあるときにLまたはRボタンを押すと、他のキャラクターのステータスに変わります。

行動コマンドの説明

キャラクターの行動は、それぞれ4つのコマンドを使って行なわれます。コマンドの内容は、各キャラクターによって少しずつ違いますので、味方の能力を充分に把握したうえで各コマンドを駆使してください。

それでは、各コマンドについて説明していきましょう。

行動コマンドを表示させるには

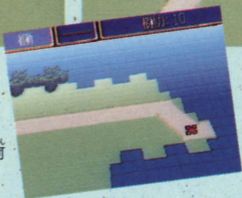
マップモードで行動させたいキャラクターにカーソルを合わせAボタンを押すと、そのキャラクターの攻撃力や守備力などを表示した簡単なステータスが表示されます。

さらに、もう1回Aボタンを押すとそのキャラクターの使える4つのコマンドが表示されます。そして、十字ボタンの左右でコマンドを選んでAボタンを押すと、そのコマンドの具体的な指定が行なえるようになります。

キャラクターを移動させます。

↑カーソルの動かせるところならどこでも移動できるのだ。

→移動力が残っていれば、何度でも移動できるよ。

↑そのキャラクターの移動力と移動できる方向が表示される。

☞ターン制って何?

マップモードでの行動は、ターン制を取り入れている。これは「自分が1回動いたら次は相手が1回動く、それで1回戦（1ターン）」というルールのことだ。つまり、味方パーティーが行動している間は敵モンスターは動けず、同様に敵モンスターが行動している間こちら側はそれが終わるまで待っていなくてはならないことになる。

けれども、各キャラクターごとに4つのコマンドを使って行動でき、なかでも「移動」は移動力がある限り動き回れるので、1ターンの行動内容はかなり充実しているといえる。

それだけに、次に敵がどう出てくるかをよく考え、予測したうえで行動戦略を練らないと、たった1ターンの間に形勢が逆転してしまったり、最悪の場合は全滅ということにもなりかねない。先読みの精神で、頭をフル回転させて行動していこう。

攻撃

隣接した敵に武器攻撃します。

↑攻撃範囲に敵がいれば、その敵にカーソルを合わせてAボタンを押す。

↑すぐに攻撃開始。アニメーションで攻撃シーンが見られるのだ。

↑そして敵をみごと倒せば、その戦果(お金や経験値)が表示される。

↑ただし、隣接する敵がいなければ、このコマンドは使えないからね。

へんしん

アルバートのみが使えるコマンド。「火の鳥」や「青獅子」に変身して、敵を攻撃します。

↑攻撃範囲に敵がいれば、カーソルを合わせよう。

→火の鳥になるか青獅子になるかはランダムなのだ。

↑Aボタンを押せば攻撃開始。アルバートが火の鳥に変身!

魔法→雷撃

ソフィアのみが使えるコマンド。離れた敵1体に対して、雷の魔法で攻撃します。

↑攻撃できる範囲が表示される。攻撃目標を選びAボタンを押せば攻撃開始。

↑雷撃が敵の体を直撃！ただし一度使ったら、そのコマンドは使えないのだ。

魔法→火えん弾

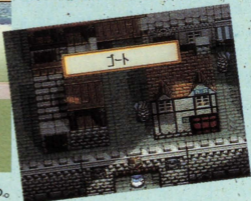
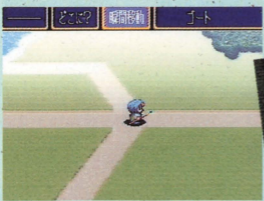
ソフィアのみが使えるコマンド。離れた敵に対して、火炎の魔法で攻撃することができます。

→攻撃範囲に敵がいれば、カーソルを合わせてAボタン。

→火炎が爆発する範囲にいる敵は、すべて攻撃できるのだ。

↑攻撃開始。レベルアップすれば威力も増す。

魔法→瞬間移動

ソフィアのみが使えるコマンド。一度行ったことのある町や村へ、瞬間移動できます。

↑「どこに？」の横に町の名前が出る。

←十字ボタンで行きたい町を選んでAボタンを押そう。

魔法→かいふく

ノイマンのみが使えるコマンド。近くにいる味方のキャラクターの耐久力を、ある程度回復させることができます。

↑回復させるキャラクターにカーソルを合わせてAボタンを押すだけ。

↑すると、そのキャラクターの耐久力の現在値がみるみるうちに回復する。

魔法→蘇生

ノイマンのみが使えるコマンド。死んでしまったキャラを生き返らせます。ただしレベルが低いうちは失敗する確率が高いので注意。

→無事、生還。だけど耐久力はほとんどないからね。

↑だれを生き返らせるのか、十字ボタンで選んでAボタン。

←アイテムで耐久力を補給するか、町に帰らせるようにしよう。

魔法→ちゆ

ノイマンのみが使えるコマンド。麻痺してしまったキャラクターを正常な状態に戻します。

↑キャラを十字ボタンで選びAボタン。

←アイテムの「目ざまし草」がないときに重宝。

はげます

スレイのみのコマンドで近くのキャラの「行動終了」を解除できます。

↖だれの「行動終了」を解除するのかを十字ボタンで指定する。

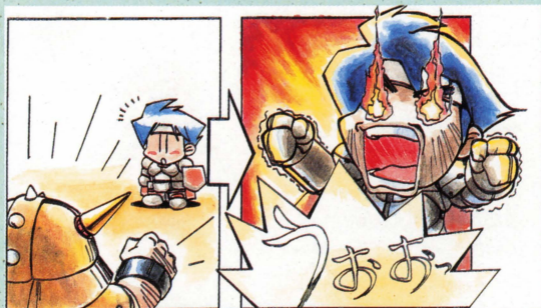
↑Aボタンを押せば、そのキャラに色が戻るので解除されたことがわかる。

←コマンドがフルの状態に戻り、1ターンに2回行動できるわけだ。超便利。

うばう

ダッシュのみが使えるコマンド。一定の距離内にいる敵から持ち物やお金を奪ってしまうという、シーフらしい特性コマンドです。

気合

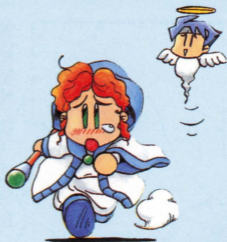
ガリオクのみが使えるコマンド。一定の距離内にいる味方キャラの攻撃力を1ターンの間だけ一時的にアップさせます。

精れい魔法→水精
マージンのみが使えるコマンド。水の精霊の魔法で、近くにいる味方のキャラクターの耐久力をある程度回復させます。

精れい魔法→風精
マージンのみが使えるコマンド。風の精霊の魔法で、離れている敵を複数攻撃することができます。

精れい魔法→火精
マージンのみが使えるコマンド。火の精霊の魔法で、離れている敵１体を攻撃することができます。

☞ソフィアの瞬間移動を駆使せよ!

パーティー全員の疲労度が激しかったり、だれかが麻痺したり死んじゃったりして、とにかく一刻も早く町に戻りたいときは、ソフィアの「瞬間移動」魔法もしくはアイテムの「○○○の思い」を使おう。

とにかく１人でも町に戻れば、教会で神父様にも会えるし、SAVEもできる。それに、たとえ「○○○の思い」を使い果たしていても、道具屋に行って人数分買い揃えれば、アイテムはパーティー共通だから、遠くの地にいる他の仲間だってすぐさま戻ってこられるというわけだ。

行動終了

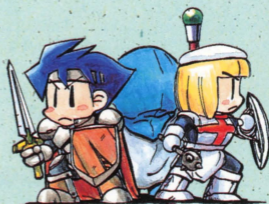
そのキャラクターの行動を終了し、待機させます。向き補正率があるので、敵との位置関係をよく考えて待機させてください。

↑どの向きで待機させるのかを決める。カーソルを合わせてAボタンだ。

↑行動終了させたキャラクターは、体の色が変わるのだ。これが目印。

↑味方どうし背中合わせで待機すると、背後から攻撃されにくい。

↑地形効果の高い場所で敵と真正面で待機するのもいいね。

↑川や海とか橋なども空飛ぶモンスターがいなければ、利用価値は高い。

武器・防具・アイテム

『アルバート オデッセイ』を進めていくうえで必要な武器・防具・アイテムを紹介しましょう。これらのものは、お店で売っていたり敵モンスターから手に入れることができます。なお、ここで紹介できるのはほんの一部分です。ゲームを進むにつれて、もっともっと高価で不思議な力を持つものが手に入ることでしょう。

武器(左手)

キャラクターが左手で持つことのできる武器です。

名称	金額	攻撃力	攻撃守備	魔法守備	装備可能者
ショートソード	200	1	——	——	ア・ス
ダガー	200	1	——	——	ノ・ソ
スピア	250	2	——	——	ア・ノ・ス
こんぼう	300	3	——	——	ア・ス
ランス	1520	9	2	——	ア・ス
サーベル	1800	13	2	——	ア・ス
ロングソード	2000	15	3	——	ア・ス
アックス	1320	6	——	——	ス
ワンド	800	3	——	——	ノ・ソ
ロッド	1000	4	——	——	ノ・ソ
メイス	1200	5	——	——	ス

※ア=アルバート　ノ=ノイマン　ソ=ソフィア　ス=スレイ

盾(左手)

キャラクターが左手で持つことのできる防具です。

名称	金額	攻撃力	攻撃守備	魔法守備	装備可能者
かわのたて	100	—	1	—	ア・ノ・ソ・ス
バックラー	140	—	2	1	ア・ノ・ソ・ス
ラージシールド	190	—	3	2	ア・ノ・ス
ぎんのたて	2600	—	6	4	ア・ノ・ソ・ス
ゴートのたて	3380	—	9	6	ア・ス

靴(両足)

キャラクター装備の「両足」は、つまり靴のことです。

名称	金額	攻撃力	攻撃守備	魔法守備	装備可能者
かわのくつ	110	—	1	2	ア・ノ・ソ・ス
かわのブーツ	120	—	2	2	ア・ノ・ソ・ス
グリーブ	300	1	3	3	ア・ス
ゴートのくつ	600	—	4	2	ア・ノ・ソ・ス

鎧(胴体)

キャラクターが身にまとうもので、これには鎧やローブなどがあります。

名称	金額	攻撃力	攻撃守備	魔法守備	装備可能者
どうのよろい	250	——	3	2	ア・ノ・ソ・ス
チェーンメイル	300	——	4	3	ア・ノ・ス
プレートメイル	900	1	8	5	ア・ス
ホワイトローブ	760	——	7	5	ソ

兜(頭)

キャラクターが頭にかぶるもので、これには帽子やヘルム(兜)などがあります。

名称	金額	攻撃力	攻撃守備	魔法守備	装備可能者
ぼうし	100	——	1	1	ア・ノ・ソ・ス
ヘルム	110	——	2	1	ア・ノ・ソ・ス
でかいくつ	980	——	4	3	ア・ノ・ソ・ス
サーリット	930	——	4	3	ア・ス

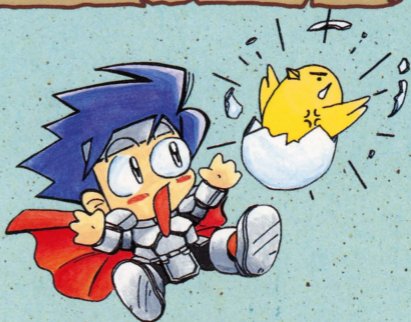
アーム(両うで)

キャラクターが両腕に装備することのできる防具です。

名称	金額	攻撃力	攻撃守備	魔法守備	装備可能者
パワーリスト	260	4	3	1	ア・ス
ゴーントレント	570	——	5	3	ア・ス
フェザーバンド	1200	——	7	7	ノ・ソ

アイテム

道具屋で手に入るものと、モンスターからしか手に入らないものとがあります。

名称	金額	効果
薬草	20	耐久力を回復します。
目ざまし草	35	麻痺状態から正常に戻します。
ふしぎな果物	70	昼と夜を入れ換えます。
タマゴ	40	薬草より多く耐久力を回復します。
ポーション	55	タマゴよりも多く耐久力を回復します。
ふっかつのたま	850	死んだ人を生き返らせます。
ねがいのともしび	——	経験値を上げます。パーティーのレベル調整に使ってください。ただし、お店では売っていません。
チベリスの思い	30	離れた場所から、一瞬にしてその土地へ戻ることができます。
ゴートの思い	20	
ミケアナの思い	60	
コートロードの思い	90	

『アルバート オデッセイ』

【神々の遺産 古代魔法文明“グローバス”】

いまの世界が大いなる意志である‘創造者’によって創造されるまで、ただ混沌とした空間しか存在していませんでした。

やがて、創造者が永い時をかけて１本の巨大な世界樹を創り、その樹から伸びた根が大地に根を下ろすと、生命力や魔力などのあらゆる力が満ちあふれ、一面に緑が広がりました。創造者は、この魔力あふれる緑の大地を約束の地とし‘グローバス’と名付けました。そして、このグローバスを中心にさらに空間を広げ、グローバスの土で宇宙を構成したのです。また創造者は、善と創造を司る‘光の神’と邪悪と破壊を司る‘闇の女神’という己の意志を具元化した二神を創り出し、このグローバスの統治を任せることにしました。

光の神はあらゆる生き物を創り、すべての生き物の誕生を促しました。一方、闇の女神は光の神が創り出した生き物に次々と暗黒面を植え付け、破壊を促しました。ところがその結果、生き物は光と闇の二面性を持つことになり、互いに争い出したのです。光の神は、争いからは何も生み出されず、またこの生き物たちに真の光がないことを知ると、闇の女神とともに中立神を創造し、生き物の統治を任せることにしました。

中立神は、グローバスの魔力がもれるのを防ぐため結界を張り（それは結果的にグローバスを外界から隔離することとなりました）、またグローバスを永劫の楽園に導く人間を創り出し（すなわちグローバス王です）、さらに魔力を利用するための‘魔導’を授けました。グローバス王は、中立神の命を受けてグローバスの統治を任されると、グローバスのだれもが魔導の力を使って生活できるようにしました。

こうして生まれた独自の魔法文明が、後に‘古代魔法文明グローバス’と呼ばれるようになったのです。

～その神話と英雄譚～

【グローバス王 破滅への序曲】

三百年ほど昔、グローバスの海岸に1人の美しい若者が流れ着きました。その若者の体は、グローバスの人々が見たことのない'光輝く命のない塊'に包まれており、瀕死の状態でした。けれども人々は、この塊を心惑わす'邪心の化身'と恐れ、助けようとはしませんでした。そこへグローバス王の娘ネッサが現われ、若者の姿をひと目見るとすぐに彼を助け起こしました。彼女は、自分の魔導がこの海岸に引き寄せられるので、不思議に思ってやって来たのです。若者は、ネッサの魔導の力でしだいに体力を回復し、意識を取り戻しました。

そしてネッサが魔導の力で若者の心に話しかけると、若者は目の前にいる美しい娘が持つ不思議な力に驚きながらも、自分はレアンディール共和国の騎士'ゴート'という者であり、航海中に船が座礁したために遭難したことを話しました。ネッサは彼が外界の人間であることを知りましたが、傷が治るまで看護することにしました。ゴートはネッサから手厚い看護を受けながらグローバスについて学びました。そしてグローバスすべての人々が魔導の力を使って生活をしていることを知ると、とても興味を覚えました。実は、ゴート自身は特別な能力を持つ人間だったのですが、レアンディール共和国では彼の他に、そのような力を持つ者はほとんどいなかったからです。もちろん彼は、自分の能力のことはネッサにも黙っていました・・・。

それから数日たって、ゴートはグローバス王と会うことになりました。外界から迷い込んできた'光り輝く命のない塊'に包まれたゴートの噂は、あっというまにグローバス中に広まり、グローバス王としても見過ごすわけにはいかなかったからです。王はゴートの鋼の鎧と剣を見て驚愕しました。そして、この魔力のない塊が外界での'人を殺すための道具'であることを知る

と、王はその威力を試そうと、魔導の力で造った植物を鋼の剣で傷をつけ、その斬り口を蘇生させようとしました。ところが、魔導の力ではその傷をふさぐことはできなかったのです。王はたいへん鋼に興味を持ち、これこそ偉大なグローバス王にふさわしいものではないかと考えました。そして鋼の剣と鎧を譲ってくれるよう頼みましたが、ゴートは丁重に、けれどもきっぱりと断りました。それでも鋼の魅力にとりつかれてしまった王は、なかなか引き下がろうとはしません。そこでゴートは代わりのものを探す手助けをすることを約束したのです。

翌日、グローバス王とゴートはレグネス山へ行き、王の魔導の力で大地を掘り起こし、水晶の結晶を見つけ出しました。ゴートはグローバス王に、水晶には魔力があり祖国の魔術師はこれを加工して水晶玉にして用いていると教えたのです。王はさっそく魔導の力を使って水晶玉を造り始めました。やがて渾身の力を込めてできあがった水晶玉からは、すさまじい光がほとばしり出ていました。ついにグローバス王は絶対の力を手に入れてしまったのです。

それからの王は水晶玉に潜む魔導の力に操られ、人が変わったように人々を襲ってはさらなる魔導の力を吸収していきました。王女ネッサは、人々のために父グローバス王を打ち倒さなくてはならなくなりました。そして、ゴートも責任を感じて、対グローバス部隊の中心となって戦うことを決意したのです。

こうしてグローバスとゴートとの戦いが始まりました。

【グローバスからゴート王国へ　新たなる時代の幕開け】

水晶玉によって絶対の力を手に入れたグローバス王は、やがて外の世界に興味を持ち始めます。そして、水晶の魔力でグローバスに張りめぐらせてあった強力な結界を破り、外界への進軍を開始しようとしたのです。そんなグローバス王の動きを知ったネッサたちは、力のある魔導師を集めて進軍を阻止しようとしました。戦いは三日三晩続き、ネッサたちはついにグロー

バス王を神殿へと追い詰めます。そしてネッサたちの魔導の力で体に結界を張りめぐらせたゴートが、グローバス王に突撃していったのです。彼の鋼の剣は王の体をつらぬき、一撃のもとに倒したかのように見えました。

　ところが、しばらくするとグローバス王はよみがえり、再び強力な魔法でこちらに攻撃してきたのです。驚いたゴートはなおもゴートに斬りつけましたが、グローバス王はそのたびによみがえってきます。その様子を見ていたネッサは、王の魂が水晶に封じ込められているため、抜け殻だけのその体にいくらダメージを与えても無駄だということに気付きました。そしてグローバス王を倒すには水晶玉を奪い、その間に攻撃するしかないとゴートに告げたのです。ゴートはついに自分の特別な能力を使うことを決意しました。彼は精神統一により神獣の霊気を呼び降ろし、己の体を霊獣へと変化させる能力を持っていたのです。ゴートは精神を研ぎすまし、神獣の霊気を降ろしました。すると彼の体は青白く光る霊気に包まれ、巨大な獅子へと変化していったのです。そして王に飛びかかると、その一撃は水晶玉を吹き飛ばし、王の息の根をも止めていました。

　ついにグローバス王を倒したネッサとゴートは、吹き飛ばされた水晶玉を見つけ出し、王が復活して二度とこの惨劇を起こさないよう、またこの強大な魔力が魔導の力を持つ者によって悪用されないよう、王の体と水晶玉（これにはある細工を施したうえで）とを別々の大地に封印することにしました。

　その後、ネッサとゴートはグローバス王亡き後の内乱を鎮めるために結婚し新王、新女王となりました。そしてゴートは、外界との結界が破れたのを機に、祖国レアンディールに助力を仰ぎ、騎士団を預かりそれを‘ゴート騎士団’と名付けました。またグローバスの民に魔導の力だけに頼らず、自分の体を使って生活する術を広めたり、他国の優れた文化を次々に取り入れていきました。こうしてグローバスは新王国‘ゴート王国’として生まれ変わっていったのです。

製作・発売元　東海エンジニアリング㈱
販売元　サン電子株式会社
〒483　愛知県江南市古知野町朝日250
TEL.〈0587〉53-2192

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。